

## Avsnitt 1: Scratchintroduktion

Läs gärna läromaterialet Välkommen till Koll på programmering först om du inte redan gjort det!

I det här avsnittet introduceras programmeringsverktyget Scratch, och vi pratar om vad programmering på mellanstadiet innebär.

Det kan vara bra att titta på filmklippet tillsammans innan eleverna har startat sina enheter. Efter ni har tittat, låt eleverna följa instruktionerna:

- Starta din enhet och öppna din webbläsare.
- Gå till [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)
- Klicka på Create (Skapa).
- Om det står på engelska, ändra till svenska under jordklotet.

Utifrån GDPR är det svårt för eleverna att skapa privata konton. Istället kan du skapa ett lärarkonto, och sedan lägga till eleverna. Här finns en länk för det:

<https://scratch.mit.edu/educators/#teacher-accounts>

Begrepp:

Programmering	Att få en maskin att göra det du vill, med hjälp av ett programmeringsspråk.
Visuella miljöer	Där grafiska element används att programmera med istället för enbart text.
Algoritm	Stegvisa instruktioner.
Textbaserad programmering	När programmeringsspråket inte är visuellt, utan består av text och symboler.
Blockprogrammering	Programmering med färdiga block, som redan innehåller en viss kod.
Scratch	Scratch är ett visuellt programspråk.
Webbläsare	Det du surfar med, till exempel Safari, Internet Explorer och Chrome.